

My DOUGH CREATIONS



Le matériel contenu dans la boîte permet aux enfants de créer une foule d'animaux en combinant la pâte à modeler et les formes prédécoupées en carton de manière originale. Les sujets créés peuvent ensuite être utilisés pour jouer avec le puzzle-scénario qui sert de véritable play-set. Conçu de cette manière, le matériel est efficace car il aide les enfants à développer leur sensibilité tactile, la dextérité manuelle, l'observation, l'imagination et la pensée créative. De plus, le matériel n'est pas conçu de manière structurée mais libre et incite par conséquent les enfants à inventer et créer de nouvelles réalisations à chaque fois qu'ils jouent. En effet, les pièces prédécoupées peuvent être utilisées avec la pâte à modeler de manière insolite afin d'inventer des personnages et des animaux fantastiques.

Préparation du matériel

Après avoir assemblé le puzzle-scénario avec les enfants, on pourra leur présenter les pièces prédécoupées et la pâte à modeler. Avant de laisser les enfants jouer librement, nous conseillons aux parents, dans le but de faciliter les activités de manipulation successives, d'aider les enfants à organiser le matériel, en particulier les pièces en carton, en fonction du sujet ou de l'animal auquel elles appartiennent.

Les jeunes enfants s'efforcent spontanément d'organiser la réalité qui les entoure de manière logique et sur la base de critères de ressemblance et d'uniformité et il se peut qu'ils réussissent à classer l'ensemble du matériel contenu dans la boîte de manière totalement spontanée. Toutefois, les enfants de 3-4 ans pourraient avoir du mal à reconnaître à quel animal ou sujet appartient telle ou telle pièce en carton.



On les guidera donc afin de les aider à reconnaître à quel sujet ou animal appartiennent les différentes pièces en carton (la couleur des pièces ainsi que leur forme les aideront également à les associer correctement). Afin de faciliter ultérieurement cette tâche, on pourra leur montrer les images représentées sur la boîte et attirer leur attention sur le nom des sujets et les détails qui les caractérisent et qu'ils peuvent ensuite retrouver sur les pièces prédécoupées dont ils disposent.

Dans tous les cas, voici la liste des sujets et des animaux ainsi que le nombre de pièces qui les composent (à l'exception de la pâte à modeler).

Éléments du scénario

- 3 maisons • 1 fontaine • 1 barque • 6 roues (3 paires)
- 1 barrière • 2 buissons • 4 arbres • 4 cercles • 7 triangles

Animaux

- coccinelle (tête, ailes) • abeille (tête, ailes)
- chenille (tête, pattes, aile) • poisson (tête, queue, nageoire)
- canard (tête, pattes, aile) • cheval tacheté (tête, pattes, queue)
- crocodile (tête, pattes, queue) • tortue (tête, pattes)
- grenouille (tête, pattes) • girafe (tête, pattes)
- chien (tête, pattes, queue) • chat (tête, pattes, queue)
- tigre (tête, pattes, queue) • lion (tête, pattes, queue)
- léopard (tête, pattes, queue)



Comment assembler un animal

On commencera par montrer aux enfants comment assembler un animal, par exemple la girafe. On prendra donc de la pâte à modeler de la couleur correspondante (jaune) avec laquelle on formera une boule légèrement ovale pour le corps de l'animal.

On attentif à prononcer systématiquement le nom des parties du corps de l'animal au fur et à mesure qu'on les assemble.

On prendra ensuite la tête avec son long coup et on la fixera à l'une des extrémités du corps en pâte à modeler. On enfoncera ensuite les pattes, deux d'un côté et deux de l'autre. Enfin, on fixera la queue.

N'oublions pas de prononcer le nom de l'animal une fois qu'il est assemblé. On invitera ensuite l'enfant à faire de même en l'aidant à retrouver les éléments dont il a besoin pour assembler son animal mais en se gardant d'exécuter les différentes tâches à sa place.

On lui demandera également d'assembler les éléments qui constituent le décor comme les maisons, les arbres, la fontaine etc.

Dans ce cas, la pâte à modeler sert à former des bases pour soutenir les structures en carton.

On s'efforcera de laisser les enfants créer librement et également se tromper. Il est important, qu'une fois qu'on leur aura fourni quelques exemples, ils puissent explorer le matériel de manière autonome. S'ils sont réellement intéressés à l'activité, ils trouveront sans difficulté les pièces dont ils ont besoin pour former un animal donné et l'activité n'en sera que plus amusante.

Jouer librement pour développer les compétences !

On expliquera aux enfants, qu'ils peuvent utiliser le matériel dont ils disposent pour créer des animaux fantastiques, en combinant les pièces appartenant à différents animaux ou même en utilisant des éléments appartenant aux autres sujets comme les roues par exemple ! Ils s'amuseront certainement beaucoup à modeler une grenouille ou un chameau à roues !

On les laissera donc essayer tout seuls toutes les solutions possibles et explorer les objets et les matériaux de manière totalement libre, sans les conditionner en leur imposant des consignes trop rigides. A tout apprentissage doit correspondre une découverte ou une conquête ! Ce n'est qu'ainsi que l'on sera en mesure de transmettre l'enthousiasme nécessaire. Il est largement reconnu que les enfants qui jouent librement, sans contrôle externe, sont plus susceptibles de fixer eux-mêmes leurs objectifs personnels et de trouver la meilleure façon de les atteindre efficacement. Ainsi, leurs compétences actives sont mises à l'épreuve de manière naturelle !

